JACQUES ZEIMET

KAKER LAKEN POKER

DREI MAGIER

Copyright:
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 40866

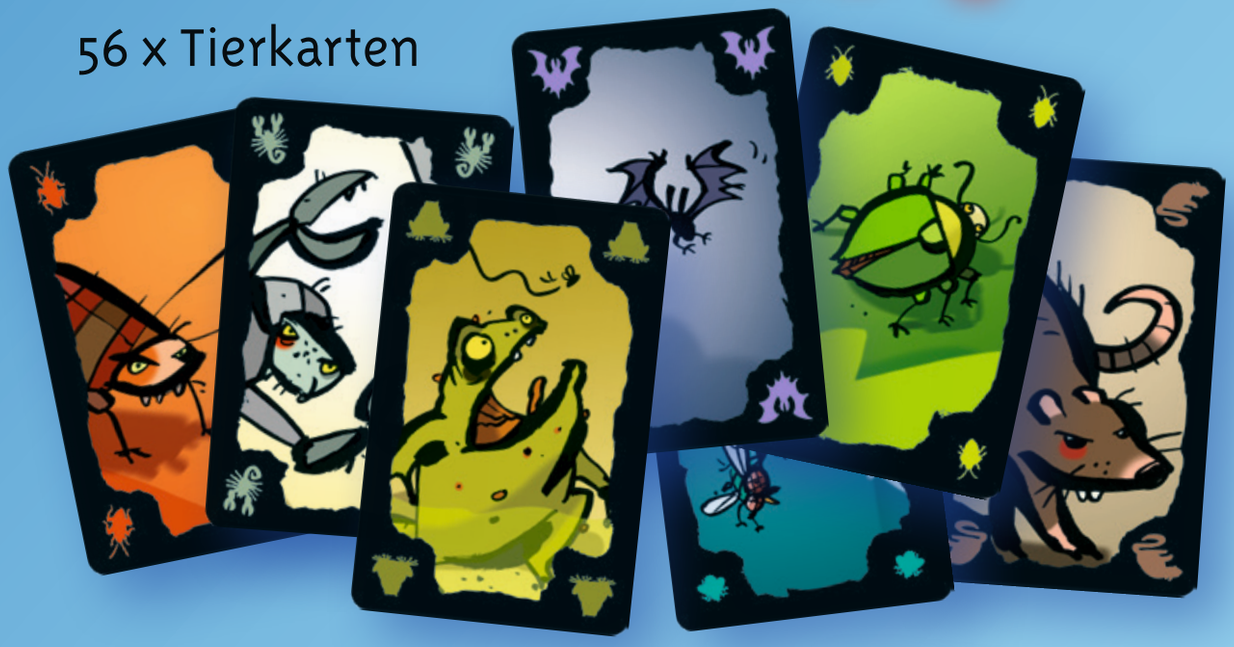
.....

Autor: **Jacques Zeimet**
Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt

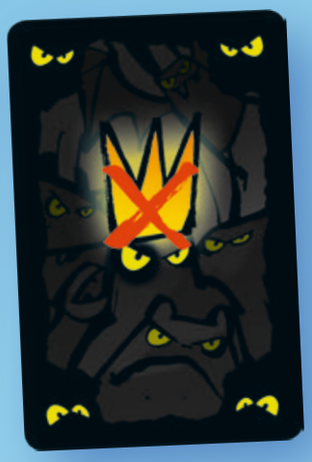
8+
2–6
20 min

D KAKERLAKEN POKER ROYAL

56 x Tierkarten



Spezialkarte „Untertanen“



7 x Royalkarten

Spezialkarte „Schwarz“

Spielidee

Die Spieler versuchen sich gegenseitig Karten anzudrehen.Bei diesem Spiel gilt es gut zu bluffen und seine Mitspieler richtig einzuschätzen. Wer am Ende zu viele Karten kassiert, verliert!

Spielvorbereitung

Alle Karten werden gut gemischt. Sieben Karten werden als verdeckter Strafstapel bereitgelegt und die oberste Karte aufgedeckt. Die übrigen Karten werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Anschließend nimmt jeder seine Karten auf die Hand. Bei überzähligen Karten bekommt der Startspieler eine Karte mehr und die restlichen Karten kommen in den Strafstapel.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt und schiebt eine seiner Handkarten verdeckt zu einem beliebigen Mitspieler und stellt dabei eine Behauptung auf. Er kann, unabhängig von der Karte, eine der folgenden Behauptungen wählen: **„Stinkwanze, Kakerlake, Fledermaus, Fliege, Kröte, Ratte, Skorpion oder Royal“.**

Die Behauptung „Royal“ bedeutet, dass es sich um ein beliebiges Tier mit Krone handelt (oder handeln könnte). Ein Beispiel erklärt den weiteren Ablauf.

Beispiel: Henry spielt eine seiner Handkarten aus, indem er sie verdeckt zu Lea schiebt. Dabei stellt er eine Behauptung auf und sagt z.B.: „Kakerlake“. Nun hat Lea **zwei Möglichkeiten:**

1 Karte aufdecken

Lea entscheidet sich, die Karte aufzudecken. Bevor sie die Karte jedoch aufdecken darf, muss sie Henrys Behauptung einschätzen. Sie sagt:

– **„richtig“**, wenn sie seine Behauptung („Kakerlake“) glaubt;

– **„falsch“**, wenn sie seine Behauptung anzweifelt.

Dann wird die Karte aufgedeckt. Hat Lea mit ihrer Einschätzung Recht, kassiert Henry die Karte und muss sie offen vor sich auslegen. Ist Lea jedoch im Unrecht, muss sie selbst die Karte offen vor sich auslegen. Derjenige, der die Karte kassiert, ist als nächster an der Reihe und spielt eine neue Handkarte aus.

2 Karte weitergeben

Will Lea die Karte nicht aufdecken, sondern weitergeben, muss sie dies zunächst ansagen und darf sich dann die Karte geheim ansehen. Anschließend schiebt sie die Karte verdeckt zu einem beliebigen Mitspieler (z.B. Dirk) weiter, der die Karte noch nicht gesehen hat. Dazu stellt sie auch wieder eine Behauptung auf. Entweder wiederholt sie Henrys Behauptung („Kakerlake“) oder sie stellt eine neue Behauptung (z.B.: „Royal“) auf. Daraufhin hat Dirk auch wieder die Möglichkeit die Karte aufzudecken oder weiterzugeben. Der letzte Spieler muss die Karte aufdecken.

Royalkarten

Bei den normalen Tierkarten ist immer nur eine Behauptung „richtig“. Bei den Royalkarten sind **zwei „richtige“** Behauptungen möglich, nämlich die abgebildete Tierart oder die Behauptung „Royal“. Wer eine Royalkarte kassiert, muss zusätzlich die oberste Karte vom Strafstapel nehmen und ebenfalls vor sich auslegen. Sollte dies eine Royalkarte sein, muss noch eine Karte vom Strafstapel gezogen werden. Die ausgelegten

Königstiere zählen mit zu ihrer Art. Anschließend wird wieder die oberste Karte des Strafstapels aufgedeckt.

Sonderkarten

Diese Karte ist ein Joker für alle Tiere ohne Krone. Egal welche Behauptung man aufstellt, sie ist **immer richtig**, mit einer Ausnahme: „Royal“ ist falsch.

Diese Karte ist leer. Egal welche Behauptung man aufstellt, sie ist **immer falsch.**

Wer eine dieser beiden Sonderkarten kassiert, legt sie nicht vor sich ab, sondern nimmt sie mit zu seinen Handkarten. Außerdem muss er als Strafe entweder:

1. eine seiner Handkarten entsprechend der letzten Behauptung (z.B.: „Fliege“) vor sich auslegen oder
2. wenn er die genannte Karte nicht legen kann oder will, zwei beliebige andere Handkarten vor sich auslegen.

Achtung: Legt man eine Royalkarte vor sich ab, muss man immer zusätzlich die oberste Karte vom Strafstapel nehmen und auslegen.

Spielende

Das Spiel endet, entweder wenn ein Spieler 4 Tiere einer Art (z.B.: 4 Kakerlaken mit oder ohne Krone) vor sich ausliegen hat oder wenn ein Spieler ohne Handkarten wieder ausspielen muss. In beiden Fällen hat der Spieler verloren und alle anderen gewonnen!

Spiel zu zweit

Spielt man zu zweit werden vor dem Spiel 16 Karten in den Strafstapel gelegt. Die übrigen Karten werden gleichmäßig verteilt. Der Startspieler bekommt eine Karte mehr. Die Möglichkeit, die Karte weiterzugeben, entfällt. Das Spiel endet, wenn ein Spieler 5 Tiere einer Art vor sich liegen hat oder wenn ein Spieler ohne Handkarten wieder ausspielen muss. In beiden Fällen hat dieser Spieler verloren und der andere gewonnen.

GB

COCKROACH POKER ROYAL

56 x animal cards

Special card “Subject”

7 x royal cards

Special card “Black”

Idea of the game

The players attempt to “palm off“ as many cards as possible on the other players. You must be able to bluff and size up the other players. The player who collected too many cards loses!

Preparing to play

All the cards should be shuffled well. Seven cards are placed face down as a penalty pile with the top card face up. The other cards are dealt equally to the players. Then each player picks up his cards. If there are cards left over, the first player receives one extra card and the others are added to the penalty pile.

How to play

The youngest player begins by passing one card from his hand face down to another player by making a claim. Regardless the card he plays, he can choose one of these claims: **“stink bug, cockroach, bat, fly, toad, rat, scorpion or royal“**. The claim “royal“ means it is (or could be) any animal with a crown. Further course of the game is explained by an example.

Example: Henry plays a card from his hand by and passes it face down to Lea. At the same time he makes a claim and says for example, “Cockroach”. Now Lea has **two possibilities:**

1 Show the card

Lea decides to see the card. But before she can see the card, she has to judge Henry’s claim. She says:

– **“right”,** if she believes Henry’s claim („Cockroach“);

– **“wrong“**, if she doesn’t believe his claim.

Then the card is displayed. If Lea has guessed correctly, Henry gets the card and places it in front of him, facing up. But if Lea is wrong, she has to take the card and place it in front of her, facing up. Whoever gets the card starts the next round by playing a card from his hand and making a claim.

2 Passing the card on

If Lea does not want to show the card but pass it on, she must say so before she takes a secret look at the card. Then she slides the card face down to any one of the other

players (Derek for instance), who has not yet seen what card it is. Then she in turn makes a claim about which card it is. Either she repeats Henry's claim ("Cockroach") or she makes a new claim (e.g. "Royal"). Derek then also has the choice of showing the card or passing it on. The last player, however, is left with no choice but to show the card.

Royal cards

While for normal animal cards only one claim is "right", the royal cards offer two "right" claims: The pictured kind of animal or the claim "Royal". Each time a player receives a royal card and places it face up in front of him, he must also take the top card from the penalty pile and also place it face up in front of him. If this card is a royal card too, another card from the penalty pile must be drawn. The laid out royal animals are counted as one of their type. Afterwards the top card on the penalty pile is turned face up once more.

Special cards

This card is a joker for all animals without a crown. No matter what claim one makes, this card is **always right**, with one exception: “Royal” is wrong.

There is nothing to be seen on this card. No matter what claim one makes, it is **always wrong.**

Whoever gets one of the special cards does not place it in front of him, but adds it to his hand. Also this player must either:

1. place one of the cards from his hand in front of him, according to the last claim (e.g. “Fly“) or,
2. if he cannot or does not want to place the named card in front of him, he must place any two other cards from his hand.

Attention: Whenever you place a royal card in front of you, you must also take the top card from the penalty pile and place it too.

End of Game

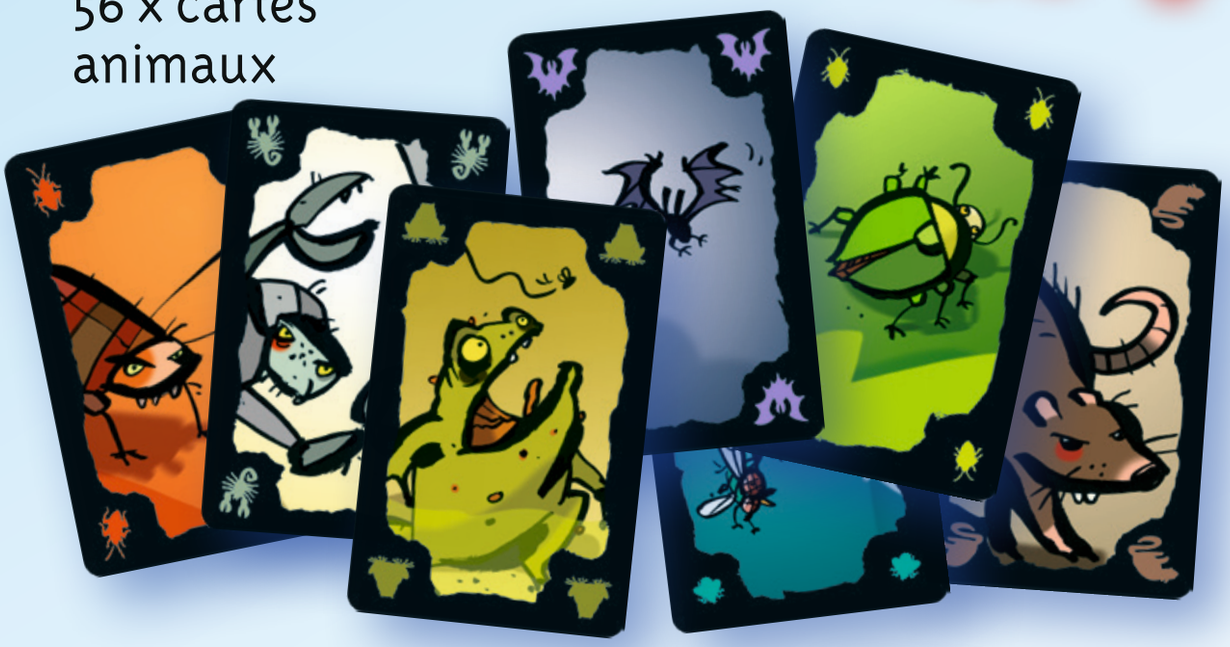
The game ends either when a player has 4 animals of one type (e.g. 4 cockroaches with or without a crown) placed in front of him or when it is his turn and he has no more cards in his hand. In both cases this player has lost and all the others have won!

Game for two players

Before the start of a game for two players, 16 cards are put in the penalty pile. The other cards are dealt equally between the two players. The first player receives one extra card. Passing on a card is not possible in the two-player-version. The game ends when a player either has placed 5 animals of one type in front of him, or when it is his turn and he has no more cards in his hand. In both cases this player has lost and the other player has won.

F POKER DES CAFARDS ROYAL

56 x cartes animaux



Carte spéciale « Sujet »

7 x cartes royales

Carte spéciale « Noir »

Idée du jeu

Les joueurs essaient de se refiler mutuellement les cartes. Deux choses sont primordiales pour ce jeu : savoir bien bluffer et bien juger les autres joueurs. Qui a encaissé trop de cartes à la fin du jeu, perd la partie !

Préparatifs

Bien mélanger toutes les cartes. Sept cartes, faces cachées, constituent la pile de pénalisation. Celle du haut de la pile est retournée. Les cartes restantes sont distribuées de façon équitable aux joueurs. Chacun prend alors ses cartes en main. S'il reste des cartes en trop, le joueur qui démarre en prend une et les autres sont placées dans la pile de pénalisation.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence et glisse, face cachée, une des cartes qu'il a en main à un joueur quelconque en émettant une hypothèse. Indépendamment de la carte, il peut prétendre qu'il s'agit **«d'une punaise, d'un cafard, d'une chauve-souris, d'une mouche, d'un crapaud, d'un rat, d'un scorpion ou d'un royal»**.

« Royal » signifie qu'il s'agit (ou qu'il pourrait s'agir) d'un animal quelconque portant une couronne. La suite du jeu est expliquée à l'aide d'un exemple.

Exemple : Henri glisse, face cachée, une de ses cartes à Lea, en prétendant à voix haute qu'il s'agit, par exemple, d'un « Cafard ». Lea a maintenant deux possibilités.

1 Retourner la carte

Lea décide de retourner la carte, mais avant qu'elle ne le fasse, elle doit estimer si elle croit ou non ce que dit Henri. Elle dit :

– **« vrai »,** si elle pense qu'il dit la vérité (et qu'il s'agit bien d'un cafard) ou bien

– **« faux »**, si elle doute de son affirmation.

La carte est alors retournée. Si Lea a raison, Henri doit s'emparer de la carte et la placer, face visible, devant lui. Si, cependant, Lea a tort, c'est à elle de s'emparer de la carte et de la poser, face visible, devant elle. C'est alors au tour de celui qui a encaissé la carte de jouer et de sortir une des cartes qu'il a en main.

2 Faire suivre la carte

Si Lea ne veut pas retourner la carte, mais la faire suivre, elle doit le dire à voix haute et a le droit de regarder la carte en cachette. Après quoi, elle fait suivre la carte, face cachée, à un autre joueur quelconque (par ex. Martin), qui n'a pas encore vu la carte. À son tour de prétendre de quoi il s'agit. Soit elle répète ce qu'a précédemment prétendu Henri (« Cafard »), soit elle lance une nouvelle affirmation (par ex. : « Royal »). C'est maintenant à Martin qu'il appartient de décider s'il veut retourner la carte ou la faire suivre. Le dernier joueur est obligé de retourner la carte.

Cartes royales

Si, dans le cas des cartes d'animaux normales, une seule affirmation est toujours « vraie », deux affirmations les sont toujours par contre dans le cas des cartes royales, à savoir : celle concernant l'animal représenté ou bien l'affirmation « Royal ». Qui encaisse une carte royale, doit prendre en plus la carte se trouvant tout en haut de la pile de pénalisation et la poser devant soi.
S'il s'agit d'une carte royale, il faut alors tirer une carte de la pile

de pénalisation. Les animaux royaux posés font partie de leur espèce. Ensuite, la carte suivante du haut de la pile pénalisation est de nouveau retournée.

Cartes spéciales

Cette carte constitue un joker pour tous les animaux sans couronne. Peu importe l'affirmation lancée, elle est **toujours vraie**, à une seule exception : il ne faut pas dire « Royal ».

Cette carte est vide. Peu importe l'affirmation faite, c'est **toujours fausse.**

Qui encaisse l'une des deux cartes spéciales ne la pose pas devant soi, mais l'ajoute aux cartes qu'il a en main. À titre de pénalité, il faut en outre poser devant soi, soit :

1. une de ses cartes correspondant à la dernière affirmation (par ex. : « Mouche ») , soit

2 deux autres cartes quelconques que l'on a en main, s'il ne veux pas ou s'il n'est pas possible de poser la carte indiquée.

Attention : En posant une carte royale devant soi, on est obligé de prendre en plus la carte du haut de la pile de pénalisation et de la poser devant soi.

Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur a 4 animaux d'une même espèce (par ex. : 4 cafards avec ou sans couronne) devant lui ou bien lorsqu'un joueur n'ayant plus de carte en main doit rejouer. Dans les deux cas, le joueur a perdu et tous les autres ont gagné !

Jeu à deux

Dans le cas d'une partie à deux, 16 cartes sont mises dans la pile de pénalisation. Les cartes restantes sont distribuées de façon équitable. Le joueur qui démarre prend une carte en plus.
Ce n'est pas possible de faire suivre une carte. Le jeu prend fin lorsqu'un joueur a 5 animaux d'une même espèce devant lui ou lorsqu'un joueur n'ayant plus de carte en main doit rejouer.
Dans les deux cas, ce joueur a perdu et l'autre a gagné.

1 IL POKER DEGLI SCARAFAGGI ROYAL

56 x carte animali

Carta speciale „Suddito“

7 x carte Royal

Carte speciale „Nero“

Principio di gioco

I giocatori devono cercare di appiopparsi le carte a vicenda. In questo gioco bisogna essere bravi nei bluff e valutare bene gli avversari. Alla fine, perde chi incassa troppo carte!

Preparativi

Si mischiano bene tutte le carte. Sette carte vanno a formare il mazzo di carte punizione coperto, del quale si scopre soltanto la prima carta in alto. Le restanti carte vengono distribuite in numero uguale tra i giocatori. Al termine, ciascun giocatore prende in mano le proprie carte. Se avanzano delle carte, il giocatore che inizia la mano riceverà una carta in più, mentre le altre vanno nel mazzo delle carte punizione.

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane che posa una delle sue carte davanti ad un avversario a piacere, dichiarando che cosa dovrebbe raffigurare. Può dichiarare, indipendentemente dalla carta, una delle seguenti raffigurazioni: **„cimice, scarafaggio, pipistrello, mosca,**

rospo, ratto, scorpione o Royal“. Dichiarare „Royal“ significa che si tratta (o che si potrebbe trattare) di un animale qualsiasi con la corona. Per spiegare meglio come funziona, ecco un esempio.
Esempio: Enrico gioca una delle carte che tiene in mano, posandola coperta davanti a Lea. Poi dichiara che cosa dovrebbe raffigurare, ad es. chiama: „Scarafaggio“. A questo punto Lea ha due possibilità.

1 Scoprire la carta

Lea decide di scoprire la carta. Però, prima di scoprire la carta deve dire se pensa che quello che ha dichiarato Enrico è davvero quello raffigurato sulla carta. Lea dice:

– **„giusto“,** se crede a quello che ha dichiarato Enrico („Scarafaggio“);

– **„sbagliato“,** se dubita della sua dichiarazione.

Quindi si scopre la carta. Se Lea ha indovinato, Enrico si deve riprendere la carta e la posa scoperta davanti a sé. Se però Lea ha sbagliato, sarà lei a doversi prendere la carta e a posarla scoperta davanti a sé. Il giocatore che incassa la carta diventa il giocatore di turno che dovrà giocare una nuova carta tra quelle che ha in mano.

2 Passare la carta

Se Lea non vuole scoprire la carta deve prima dichiarare que preferisce passarla ad un altro giocatore e poi può guardare la carta di nascosto. Infine passa la carta, tenendola coperta, ad un altro giocatore a piacere (ad es. Dino), che non ha ancora visto che cosa vi è raffigurato. Anche a Lea toccherà fare una dichiarazione. E cioè potrà ripetere la dichiarazione di Enrico („Scarafaggio“) oppure farne una nuova (ad es.: „Cimice“). Ma anche Dino ha la possibilità di scoprire o di passare la carta. L'ultimo giocatore deve scoprire la carta.

Carte Royal

Per le normali carte raffiguranti gli animali, c'è sempre una sola soluzione „giusta“. Per le carte Royal sono possibili due soluzioni „giuste“, cioè quella relativa all'animale raffigurato o la dichiarazione „Royal“. Il giocatore che incassa una carta Royal, deve prendere e mettere davanti a sé la prima carta in alto del mazzo di carte punizione. Se dovesse essere una carta Royal, si deve pescare ancora una volta dal mazzo di punizione. Gli animali reali vanno messi e vengono conteggiati insieme quelli della loro specie. Infine, si scopre la successiva carta in alto del mazzo di carte punizione.

Carte speciali

Questa carta è un Jolly per tutti gli animali senza corona. Non importa quale dichiarazione venga fatta, questa carta è **sempre giusta**, con una sola eccezione: „Royal“ è sbagliato.

Questa carta è vuota. Non importa quale dichiarazione venga fatta, questa carta è **sempre sbagliata.**

Il giocatore che incassa una di queste due carte speciali non la posa davanti a sé, bensì la mette tra le altre carte che tiene in mano. Inoltre, come punizione dovrà:

1. calare e posare davanti a sé una delle carte che tiene in mano, corrispondente all'ultima dichiarazione che è stata fatta (ad es.: „Mosca“), oppure
2. se non può o non vuole deporre la carta nominata, dovrà deporre davanti a sé due carte a scelta tra le altre che ha in mano.

Attenzione: Se un giocatore depone davanti a sé una carta Royal, dovrà prendere e deporre davanti a sé anche la prima carta in alto del mazzo di carte punizione.

Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore ha davanti a sé 4 animali dello stesso tipo (ad es.: 4 scarafaggi con o senza corona) oppure se un giocatore deve fare una giocata ma non ha più carte in mano. In entrambi i casi, quel giocatore è il perdente, mentre tutti gli altri sono vincitori!

Gioco a due

Se si gioca in due, prima di iniziare la partita si forma un mazzo di carte punizione da 16 carte. Le restanti carte vengono ripartite tra i due giocatori in numero uguale. Il giocatore che inizia avrà una carta in più. In questa variante di gioco non è possibile passare le carte. Il gioco termina non appena un giocatore avrà davanti a sé 5 animali dello stesso tipo oppure, nel momento in cui un giocatore deve fare una giocata ma non ha più carte in mano. In entrambi i casi, questo giocatore è il perdente, mentre il suo avversario è il vincitore.

Noch mehr verrückte Kartenspiele von **DREI MAGIER**

Art.-Nr. 40843

Art.-Nr. 40829

Art.-Nr. 40839

Art.-Nr. 40862

www.dreimagier.de

Ratte
Rat
Rat
Ratto

Kakerlake
Cockroach
Coquerelle
Scarafaggio

Fledermaus
Bat
Chauve-souris
Pipistrello

Fliege
Fly
Mouche
Mosca

Skorpion
Scorpion
Scorpion
Scorpione

Stinkwanze
Stink bug
Punaise
Cimice puzzolente

Kröte
Toad
Crapaud
Rospo

Illustration & Grafik: Rolf Vogt ARVI